REBUS

レブス

PLAYING MANUAL



PlayStation

ATLUS

Contents

C O N T

ごあいさつ

このたびは、アトラスのプレイステーション専用ソフト「レブス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。





For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

SLPS 01343



神よりもたらされたと言われる「カルティア」
カルティアによって世界は繁栄し、
人々は恵まれた生活を営んでいた。

かの地の名はレプス。

しかし、安定の日々はやがて怠惰へとすり換わり、
世界は静かに混沌に包まれつつあった。

これは、その時代に生き、混沌の渦に立ち向かった
2人の人物、少年と少女の物語である。

ゲームの始めかた







ディスクをプレイステーション本体に正しくセットし電源を入れてください。
デモムービーに続いてタイトル画面が表示されますので、何かボタンを押してください。
次に方向キー↑↓で項目を選びます。
また、デモムービー中にいずれかのボタンを押してもタイトル画面が表示されます。

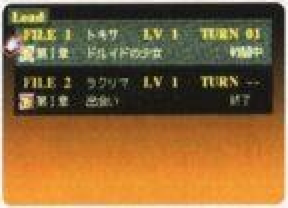
最初から遊ぶ場合



最初から遊ぶ場合は、『Start』を選んで◎ボタンを押してください。
次に、**男性主人公トキサ**か、**女性主人公ラクリマ**のどちらかを選んで◎ボタンを押してください。
なお、ここでどちらを選ぶかによって、ストーリーが異なります。

前回の続きから遊ぶ場合





- 前回の続きから遊ぶ場合は、「Continue」を選んで◎ボタンを押してください。次に、データをロードするメモリーカードを選び◎ボタンを押します。
- ファイル選択画面になったら、ロードしたいファイルを選んで◎ボタンを押してください。データをロードした後、前回の続きからゲームがスタートします。
  なお、データのロードはゲーム中にも行なうことができます。

VS

セーブデータを持ち寄ったり、自動的に生成されるキャラクターで対戦ゲームを行ないます。
「VS」を選んで◎ボタンを押してください。詳しい内容は、38ページをご覧ください。

Training

ゲームの操作などを練習するためのモードです。「Training」を選んで◎ボタンを押してください。
トレーニングモードについての詳しい内容は、10ページをご覧ください。

Archives

過去に発生したイベントを見ることができます。
見たいイベントのアイコンを選んで◎ボタンを押してください。

Stereo

◎ボタンを押すことに、サウンドをステレオ／モノラルに切り換えます。
※このゲームをプレイされる際に、ステレオヘッドフォンをご使用頂きますと、立体音響で戦闘が楽しめます。

Trade

カルティアで生産できないレアアイテムを交換するモードです。
「Trade」を選んで◎ボタンを押してください。詳しくは42ページをご覧ください。

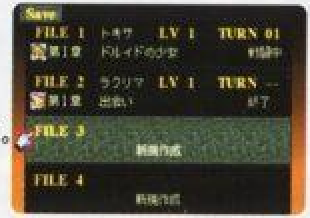
セーブ方法

ゲームのセーブは、戦闘前、戦闘中及び各章の終了後に行なうことができます。

●セーブを選ぶと、まずメモリーカードの選択になりますので、メモリーカードが差し込んである差込口を選択して◎ボタンを押してください。
なお、1つのメモリーカードには、最高7つのファイルをセーブできます。
(1つのファイルにつき、2ブロック使用します)



●次にセーブするファイルを選んで◎ボタンを押します。前回のデータがある場所を選ぶと、上書きしていいかどうかの確認が表示されます。
よければ「はい」を選んで◎ボタンを押してください。



ゲームオーバー

戦闘中に人間キャラクターが死んでしまった場合はゲームオーバーになります。
人間キャラクターのHPに注意しながらよく考えて戦うようにしましょう。



ゲームの流れ



このゲームは、基本的に、各章ごと自動的に進むストーリーと戦闘モードによって進んで行きます。

章

ストーリー → 戦闘モード → ストーリー → 章終了

章が終了すると、このような章間画面が表示されます。ここでは、データをセーブ/ロードしたり、闘技場に行ったりすることができます。



To the next chapter 次の章へ進みます。

save 現在のデータをセーブします。
セーブ方法は6ページをご覧ください。

load セーブしてあるデータをロードします。
ロード方法は5ページをご覧ください。

archives 過去に発生したイベントを見ることができます。
見たいイベントのアイコンを選んで◎ボタンを押してください。

arena 闘技場へ入ります。闘技場については36ページをご覧ください。

コントローラの使いかた

操作方法は以下のようになっています。

L2ボタン

未行動キャラクターのサーチ。(逆方向)
攻撃対象のサーチ。(逆方向)

L1ボタン

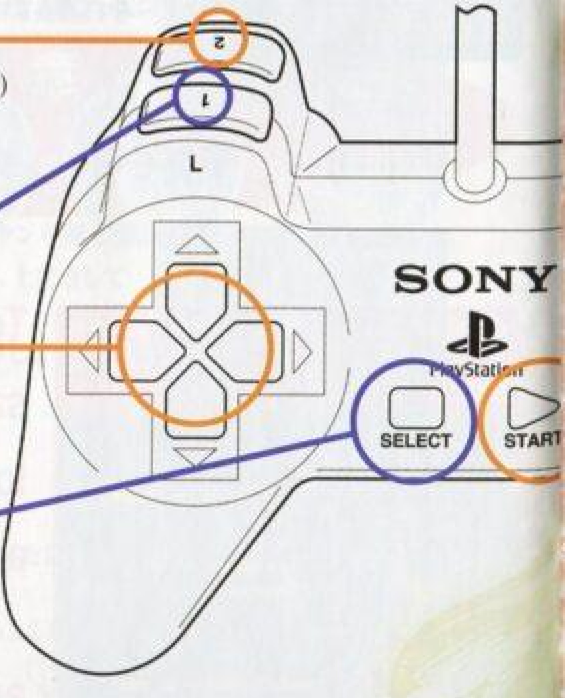
マップ回転。(90°／反時計回り)

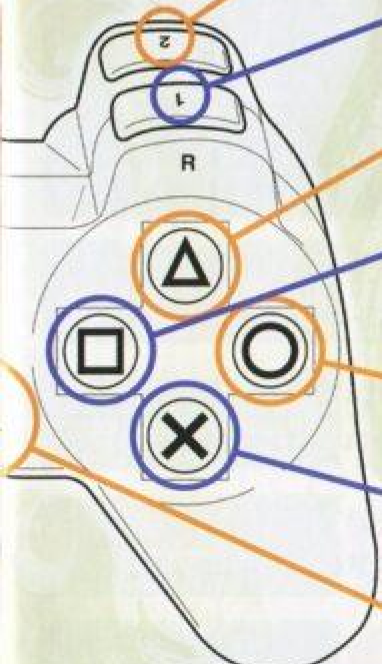
方向キー

各種カーソルの移動。

セレクトボタン

ヘルプメッセージの
ON／OFF切り換え。
ストーリースキップ選択肢表示。
(ストーリーモード時)





R2ボタン

未行動キャラクターのサーチ。（正方向）
攻撃対象のサーチ。（正方向）

R1ボタン

マップ回転。（90°／時計回り）

△ボタン

キャラクター詳細ステータスの表示切り換え。

□ボタン

押している間、HPメーターの表示または未表示。
（コンフィグでのHPメーター設定と逆の表示）

○ボタン

コマンドを開く。／コマンドの決定。

×ボタン

コマンドを閉じる。／キャンセル。

スタートボタン

トップビューとクォータービューの切り換え。

Training

ここでは、ゲーム中の基本的な行動をトレーニングします。ゲームを始める前に、一通りトレーニングしておくと、スムーズに行動できるでしょう。
各項目を選んで◎ボタンを押すと、選択されたトレーニングがスタートします。





移動について

キャラクターの移動についてトレーニングします。



隣接攻撃について

敵の隣に移動しての攻撃をトレーニングします。



間接攻撃について

離れた場所にいる敵への攻撃をトレーニングします。



相性について

幻獣の相性についてをトレーニングします。



武器・防具の特性について

地形と武器や防具の特性についてトレーニングします。



法術の攻撃について

カルティアを使った、法術攻撃についてトレーニングします。



法術の地形変化について

法術によって、地形を変化させるトレーニングをします。



幻獣想造について

幻獣を作り出すトレーニングをします。



武具想造について

武具を作り出すトレーニングをします。



装備について

武器や防具の装備についてトレーニングします。



宝箱の開封について

マップ上の宝箱の開け方をトレーニングします。

カルティアシステム



カルティアとは、シルク、ミスリル、世界樹の素材のカードに様々な文字を書き、法術、武器防具、幻獣などを作り出すもので、レブスの世界での基本的な技術です。
素材や文字をどのように組み合わせるかによって、様々な効果を発揮します。

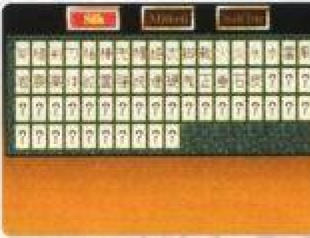
カルティアの入手



カルティアを有効に使うためには、3種類の素材でできた「無地のカルティア」、それに書き込む「文字テクスト」、文字の組み合わせを知る「文法テクスト」といった3つの要素が必要です。
これらは、特定の敵を倒したり、宝箱の中から手に入れることができます。

無地のカルティア

文字（漢字）の書かれていないカードのことです。素材は一般的な『シルク』、中間的な『ミスリル』、貴重な『世界樹』の３種類があります。この無地のカルティアに文字を書き込むと使えるようになります。ただし、どの文字も自由に書き込めるわけではなく、それぞれの素材に対応した『文字テクスト』が存在します。



文字テクスト

カルティアに書き込む文字の説明が書かれている書物、または書物の切れ端のことです。手に入れている『文字テクスト』に記載されていない文字は使用できません。

文法テクスト

カルティアは、適当に組み合わせてもそれなりの効果がありますが、真に威力を発揮させるためには、特定の組み合わせが必要です。この組み合わせの説明が載っている書物のことを『文法テクスト』といいます。



※『文法テクスト』に載っていない文法（組み合わせ）も存在します。
いろいろな組み合わせを探してみてください。

無地のカルティアの消費

1回カルティアを使うと、そのカードは消滅します。
多くのカルティアを使う場合、カードをたくさんストックしておくと良いでしょう。

主カルティアと副カルティアの消費

カルティアには、1枚だけで使用できるものと単体では使用できないものがあります。これは、カルティアに書き込んだ文字の種類によって異なります。たとえば、『剣』など具体的なものを表わす文字は単体で使用でき、『激』など程度を表わすものは単体では使用できません。単体で使用できるカルティアを『主カルティア』、それ以外を『副カルティア』と呼びます。

※カルティアで武具などを想造する場合、この『主カルティア』をもとにして『副カルティア』を加える形で行います。

カルティアの制限

- カルティアを扱えるのは人間のみで、幻獣には扱えません。
- 同じ文字のカルティアは、一度に1枚しか使えません。
- 一度に扱える枚数は、主カルティアを含めて最高5枚まででです。
  ただし、最初から5枚使えるわけではなく、イベントなどで増えていきます。
- 法術、幻獣想造は、キャラクターによって扱える枚数が異なります。
  武具は、パーティの中で最も多くカルティアを扱えるキャラクターと同じ枚数で想造できます。
  また、幻獣想造は特定のキャラクターにしか扱えません。

カルティアの使いかた

カルティアは、「武具想造」「幻獣想造」「法術」のコマンドを選択することで使用できます。まず最初に、前述のコマンドを選んでください。引き続き種類と文法を選択し、Okを押せばその文法を使用します。また、ここでMixを選ぶと、選択した文法に対してさらに文字を加えることができます。また⊗ボタンでキャンセルして、任意に組み合わせし直すこともできます。組み合わせが終わったら、Okを選んで◎ボタンを押してください。

※Mix画面で主カルティアをキャンセルすることはできません。

※Mix画面で追加する枠に余裕がある場合、STARTボタンでOkにカーソルが移動します。

主カルティアの種類

主カルティアには、以下のような種類があります。

武器を想造する主カルティア

剣系：剣 刀
槍系：槍 棒
斧系：斧 槌

法術を発生させる主カルティア

火属性：火 炎
水属性：氷 水
風属性：雷 風
土属性：岩 震
薬属性：薬

防具を想造する主カルティア

兜系：兜 帽
鎧系：鎧 衣
脚系：脚 靴

幻獣を想造する主カルティア

一般体(コモン)：体
金属体(ドール)：鉱
精神体(シャドウ)：霊

※一部組み合わせ後に属性が変化するものもあります。

文法テクストの種類

文法テクストには、「基本文法」「初級限定」「中級限定」「上級限定」「限定解除」の5種類があり、「基本文法」は最初から持っています。

戦闘について

各章で、前半のストーリーが終了すると戦闘が始まります。この戦闘は、味方、敵のフェイズ(ターン)によって進行し、戦闘開始時に表示されるクリア条件を達成するまで続けられます。



クリア条件

現在の戦闘をクリアするための条件は、戦闘開始時に表示されます。クリア条件には、敵の全滅や特定の敵を倒すなど様々なものがありますが、クリア条件を目指す以外に、キャラクターを育てたり、隠れたアイテムを探したりと、戦闘時にいろいろな目的を見つけるのもいいでしょう。



経験値とレベルアップ

キャラクターが敵を攻撃したり、法術を使用したりすると一定の経験値が入ります。この経験値が一定値になると、そのキャラクターがレベルアップします。
(レベルの上限は20です)



HP



戦闘時にダメージを受けるとHPが減少します。HPが0になると、そのキャラクターは消滅してしまいます。
また、HPが少なくなると、敵を攻撃した時に与えるダメージ量にも影響が出てきますので、HPが残り少なくなったら早めに法術などで回復しましょう。

アイテムの入手



戦闘中に特定の敵を倒したり、宝箱を開けたりすることで、様々なアイテムが手に入ることがあります。
また、地形を変化させたり、ものを破壊したりすることで、隠れたアイテムを見つけることができるかもしれません。

宝箱の開けかた



戦闘時に宝箱を発見したら、宝箱に隣接するように立ち、『開封』コマンドを使うことで開けることができます。

戦闘画面の見かた

戦闘画面は以下のようになっています。



1 現在のターン数
2 カーソル
3 カーソル位置の地形
4 カーソル位置の法術による地形変化
5 カーソル位置のキャラクター情報
6 キャラクター名
7 HP
8 高低差表示
現在の高さ表示 ……………点滅
1つ前の高さ表示………暗く表示

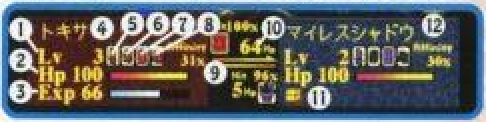


2 武器アイコン
3 頭防具アイコン
4 胴防具アイコン
5 足防具アイコン

1 種族シンボル
一般体　金属体　精神体

※装備アイコンは、装備している場所が明るく表示されます。

武器攻撃時には、以下のような情報が表示されます。



1 レベル
2 HP／HPメーター
3 経験値／経験値メーター
4 キャラクター名
5 武器アイコン
6 胴防具アイコン
7 頭防具アイコン
8 足防具アイコン
9 攻撃命中率
10 攻撃力
11 敵の持っているアイテム
12 相性

戦闘時には以下のようなウィンドウが表示されます。



1 種族アイコン
2 キャラクター名
3 HPメーター
4 HP
5 経験値
6 経験値メーター



キャラクターにカーソルを合わせて△ボタンを押すと、以下のようなステータス画面が表示されます。



1 キャラクター名

2 種族／移動形態
キャラクターの種族と移動形態を表示します。

3 HP

4 経験値

5 相性
戦う相手の種類との相性を表示します。
上から一般体、金属体、精神体との相性で数字が多いほど攻撃したときに効果があります。

6 射程
攻撃時の射程を表わしています。

7 キャラクターグラフィック
幻獣の場合、種族アイコンと、そのランクがI～XVまで表示されます。

8 レベル

9 攻撃
キャラクターの攻撃力です。

10 命中
キャラクターの命中率です。

11 防御
キャラクターの防御力です。

12 速さ
キャラクターの速さです。
回避率に関係します。

13 法術防御
それぞれの系統の法術に対する防御力です。

14 装備ランク
現在装備できる武器、防具のランクです。

15 現在の装備
現在装備しているものです。
上から武器、頭防具、胴防具、足防具です。

16 所持アイテム(敵のみ)
倒したときに手に入るアイテムです。

17 移動
移動できる場所です。
○は通常どうりに動け、
△は移動距離が減ります。
×の地形は移動不可、あるいは極端に移動力が落ちます。

18 カルティア組み合わせ最大数(人間キャラクターのみ)
現在、カルティアを何枚組み合わせられるかを表わしています。

戦闘コマンド1（戦闘前）



戦闘に入る前には、以下のようなコマンドが表示されますので、幻獣想造や武具想造など、ここで戦闘の準備をしてください。戦闘の準備ができたら、「戦闘開始」を選んで◎ボタンを押すことで戦闘がスタートします。
現在の場所が、どんなマップなのかを確認します。方向キーでカーソルを動かしてください。✕ボタンで戻ります。

配置変更





マップ上のキャラクターの位置を変更します。配置変更が可能な範囲が青く表示されますので、変更したいキャラクターにカーソルを合わせて◎ボタンを押し、次に配置先を選んで◎ボタンを押してください。配置先に別のキャラクターがいる場合は、位置の交換になります。

装備





- 武器や防具などを装備します。装備したい項目にカーソルを合わせて◎ボタンを押し、次にアイテムを選んで◎ボタンを押してください。また、「おまかせ」に合わせて◎ボタンを押すと、持っているアイテムの中から最良のものを自動的に装備します。
- ◎ボタンを押すと装備時のオプションが表示されます。項目を選んで◎ボタンを押した後、好みのオプションを選んで◎ボタンを押してください。また、種類別に分けて表示する場合、並べたい順序を選び◎ボタンを押します。順序が決定し、よければ「はい」を選んで◎ボタンを押してください。

幻獣想造





現在のマップ上に、新しい幻獣を想造します。
まず方向キー⬅➡で幻獣の種類を選び、次にどの幻獣を想造するかを選んで◎ボタンを押します。すると、確認のアイコンが表示されますので、よければ「Ok」を選んで◎ボタンを押してください。続いてマップ画面が表示されるので、幻獣を置きたい場所にカーソルを合わせて◎ボタンを押します。
なお、幻獣の最大想造数は、想造できる人間キャラクター1人につき6体までです。
なお、幻獣については、32ページ、カルティアの組み合わせについては23ページをご覧ください。

幻獣削除





マップ上に出ている幻獣を削除します。
削除したい幻獣にカーソルを合わせ、◎ボタンを押してください。
次に確認ウィンドウが表示されるので、よければ「はい」を選んで◎ボタンを押してください。
確認のため、もう一度同じ内容を聞きますので、削除してよければもう一度「はい」を選んで◎ボタンを押します。
なお、最高レベル（レベル20）の幻獣を削除すると、アイテムに変化します。

武具想造

カルティアで新しい武具を作ります。まず、武器か防具かを方向キー⬅➡で選び◎ボタンを押します。
すると現在作れる武器・防具が表示されるので、作りたいものを選んで◎ボタンを押してください。
作った武器は、アイテムとしてストックされます。
カルティアの組み合わせについては、23ページもご覧ください。







武具廃棄

持っている武具を捨てます。
まず、捨てたい武具のアイコンを選んで◎ボタンを押し、武器・防具を選んで◎ボタンを押します。
次にいくつ捨てるかが表示されるので、方向キー⬆⬇で捨てたい数を選び、◎ボタンで決定してください。





セーブ

現在の状況をセーブします。メモリーカードが差さっている差込口を選び、次にセーブしたいファイルを選んで◎ボタンを押してください。すでにデータがある場所を選ぶと、上書きしていいかどうかの確認が表示されますので、よければ「はい」を選んで◎ボタンを押してください。なお、上書きすると前に保存していたデータは消えてしまいます。

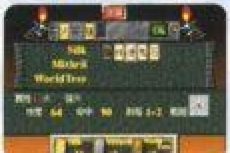
ロード

メモリーカードからデータをロードします。メモリーカードが差さっている差込口を選び、次にロードしたいファイルを選んで◎ボタンを押してください。

各想造コマンドでのカルティアの使い方



- 最初の文字(主カルティア)を単体で使う場合は、文字を選んだ後で「Ok」を選び◎ボタンを押します。



- 文字を組み合わせる場合は、主カルティアを選んだ後、「Mix」を選んで◎ボタンを押し、組み合わせる文字(副カルティア)を選んで◎ボタンを押していきます。文字の組み合わせが終わったら「Ok」を選んで◎ボタンを押してください。

戦闘コマンド2（戦闘中）

移動後のコマンド

カーソルでキャラクターを選択すると、移動範囲が青く表示されます。範囲内にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、キャラクターが移動します。移動終了後には、以下のようなコマンドが表示されます。



攻撃

武器で敵を攻撃します。このコマンドを選ぶと、攻撃できる範囲が赤く表示されるので、攻撃目標を選んで◎ボタンを押してください。なお、隣接攻撃を行なった場合、相手からの反撃があります。（間接攻撃には反撃はありません）また、間接攻撃のキャラクターが攻撃された場合、反撃することはできません。



法術

法術で攻撃したり地形を変えたりします。まず、法術の種類を選び、次にどの法術を使うかを選択します。

1 種類
2 現在使える文法
3 選択した法術の属性、法術名
4 攻撃力
5 命中率
6 射程
7 法術の効果範囲
8 現在持っている未使用カルティア数（シルク、ミスリル、世界樹）



幻獣想造

新たな幻獣を生み出します。幻獣の想造方法は、戦闘前のコマンドと同様ですが、作った幻獣は移動先の隣接した場所（緑で表示）にしか置けません。また、作った幻獣は、次のターンから行動することができます。



装備

武具の装備を変更します。戦闘前の『武具装備』コマンドと同様です。装備変更後、別のコマンドを入力することができます。



待機

移動先で何もせず待機します。





開封

移動先が宝箱に隣接したときのみ表示されるコマンドで、宝箱を開けます。
開ける宝箱を選んで◎ボタンを押してください。

外部コマンド

キャラクターの存在する場所以外にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、
以下のようなコマンドが表示されます。



武具を作ります。
作り方は、戦闘前の「武具想造」コマンドと同様です。

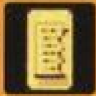


●現在持っている武具の一覧を表示します。
武具の種類アイコンを選ぶと、現在持っている武具、総数、装備中の数が表示されます。
また、たくさんの武具を持っている場合、右のアイテム群メーターが点灯し、リストが上下にスクロールします。

※リストはL1ボタンで上方向に、L2またはR1ボタンで下方向に高速でスクロールできます。

●△ボタンを押すと各アイテムの並び順を変更できます。
好みの並び順を選んで◎ボタンを押してください。





文字テクスト

現在持っている文字テクストを見ることができます。どのカルティアの文字テクストかを選び、◎ボタンを押してください。

次に文字にカーソルを合わせると、組み合わせができるものは、下段の文字列が明るく表示されます。





文法テクスト

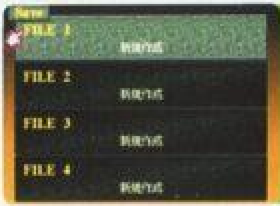
- 現在集めた文法テクストが表示されます。カルティアの種類を選んで◎ボタンを押し、各属性・種類を選びます。
  このとき、属性・種類の特徴がメッセージ欄に表示されます。
- 属性・種類を決めて◎ボタンを押すと、その属性・種類内で使用できるものが表示されます。
  方向キーで選択することでメッセージ欄に特徴が表示されます。
- ？が付いているものは、その文法テクストを手に入れているが、組み合わせられる文字テクストがまだ手に入っていないものです。





パーティ一覧

現在パーティにいるキャラクターの一覧が表示されます。△ボタンを押すと、カーソルが示しているキャラクターのステータスが表示されます。
また、◎ボタンを押すと、マップ上でそのキャラクターがいる位置にカーソルが移動します。



セーブ

現在のデータをセーブします。
戦闘前の「セーブ」コマンドと同様です。



ロード

セーブしてあるデータをロードします。
戦闘前の「ロード」コマンドと同様です。



リトライ

現在の章を、最初からやり直します。
※パーティのデータは前の章をクリアした直後の状態にまでもどります。



コンフィグ

以下のような項目を切り換えます。
各項目にカーソルを合わせて◎ボタンで切り換えてください。

ターン数表示 ターン数表示のON／OFFを切り換えます。
高低差表示 高低差表示のON／OFFを切り換えます。
地形名表示 地形名表示のON／OFFを切り換えます。
地形変化表示 地形変化表示のON／OFFを切り換えます。
HPメーター マップ上にいるキャラクターのHPメーター表示のON／OFFを切り換えます。
戦闘シーン 戦闘シーンのキャラクターアクションのON／OFFを切り換えます。
キャラクター移動REAL／FAST キャラクター移動時の速度を切り換えます。
サウンドSTEREO／MONO サウンド出力をステレオかモノラルかに切り換えます。

●このゲームをプレイされる際に、ステレオヘッドフォンをご使用いただきますと、より効果的な立体音響で戦闘を楽しんで頂けます。ぜひお試しください。



フェーズチェンジ

自分のターンを終了し、敵のターンにします。
確認ウィンドウが表示されるので、よければ「はい」を選んで◎ボタンを押してください。

●戦闘が終了すると、クリアボーナスとして無地のカルティアやテクストが手に入ります。ここで手に入るものは、戦い方によっても変わってきます。

戦闘マップ

地形

戦闘時の地形には、様々な種類があります。この地形によって、移動距離が変わりますので、どんな地形なのかをよく見て、効果的に戦いましょう。
また、地形は法術を使うことで変化させることもできます。



草地



普通に移動できる場所で、移動しやすい地形です。

木



火系の法術で燃やして平地にすることができます。

回復



この位置に立っていると、次のフェイズにHPが回復します。

水



普段は通りにくい地形ですが、法術で氷にすれば楽に通れます。

防御効果と高低差



戦闘時には、地形による防御効果も重要になってきます。自分のキャラクターは、なるべく防御効果の高い場所に移動させましょう。
また、高低差がある場合、自分の位置と相手の位置を考え、より効果的な武器で戦うとよいでしょう。

マップの回転



戦闘時には、地形の影に隠れて見えにくいキャラクターや宝箱もあります。こういう場合は、L1、R1ボタンを押すことでマップを回転させることができます。

隠れたアイテム



アイテムは、宝箱に入っていたり、特定の敵が持っているほか、地形の中に隠れたものもあります。
これらのアイテムは、法術で地形を変化させることで入手できます。あやしい地形があったら、いろいろな法術で地形を変化させてみましょう。

幻獣

幻獣とは、カルティアを使って生み出すキャラクターのことで、一般体（体：コモン）金属体（鉱：ドール）精神体（霊：シャドウ）の3種類の属性があります。また、組み合わせるカルティアの枚数や種類によって、様々なランクの幻獣を作り出すこともできます。戦闘時には、これらの幻獣を使って直接攻撃を仕掛け、人間キャラクターは法術を使って戦うのが基本戦略といえるでしょう。



幻獣の想造

幻獣は、戦闘前、戦闘中に生み出すことができます。戦闘前では、想造した幻獣を特定の位置に配置しておくことができますが、戦闘中の想造では、移動先に隣接した位置にしか配置することはできません。また、マップ上に配置できる幻獣の数には限りがあります。



幻獣のレベルアップ

想造した幻獣は、ほかのキャラクターと同様に移動、装備、攻撃ができます。ただし、法術を使うことはできません。敵と戦うことによって、幻獣も経験値が入り、一定の経験値が貯まるとレベルアップしていきます。



幻獣の継続

想造した幻獣が戦闘で生き残った場合、自動的に次回の戦闘に登場します。別の幻獣を想造したいが、すでに幻獣が一杯の場合は、「幻獣削除」コマンドで幻獣を削除してください。



幻獣の相性

幻獣の属性は、ジャンケンのような状態になっています。より攻撃効果の高い幻獣を使って攻撃するようにしましょう。



相性関係図



戦闘のヒント

ここでは、効率よく戦うための、いくつかのヒントを紹介します。

武器と防具の相性を知ろう

武器には『剣・刀』、『斧・鎚』、『棒・槍』があり、それぞれ平面に対する攻撃、上から下に対する攻撃、下から上に対する攻撃時に追加ダメージを与えられます。
また、防具も同様に平面攻撃に強い『鎧・衣』、上からの攻撃に強い『兜・帽』下からの攻撃に強い『脚・靴』があります。
敵がどこに位置しているかをチェックして、有利な位置で戦うようにしましょう。
また、法術によって地形を変え、近道を作ったり高低差を変えたりすることもできます。

法術にも相性がある

攻撃系法術には、『火・炎』『水・氷』『雷・風』『岩・震』の4種類の属性があり、キャラクターはそれぞれに対する防御力を持っています。法術で攻撃する場合、相手の弱点になる属性で攻撃するようにしましょう。また、特殊効果として、特定の種族に対して効果的な法術もあります。

アイテムを入手しよう

戦闘時に手に入るアイテムは、後の戦闘でも有効に使用できます。宝箱があったら残さず開けるようにし、また地形に隠れたアイテムもできるだけ見つけるようにしましょう。



幻獣をうまく使おう

幻獣は主に直接攻撃を担当するキャラクターです。戦闘に入ったら、どんな敵の幻獣がいるかを確認し、相性のよい幻獣を想造、配置して戦いましょう。また、敵が攻めてきた場合を考え、幻獣キャラクターは人間キャラクターから離さない方が安全です。

攻撃は先に仕掛けよう

攻撃は、先攻が有利になっています。相手から先に攻撃される距離には行かないようにし、こちらから先制攻撃を仕掛けられるように移動しましょう。また、直接攻撃は、攻撃力にHPが関係します。体力が少ない場合、攻撃力もほとんどなくなります。

防具は人間キャラクターに優先

人間キャラクターが死んだ場合、ゲームオーバーになります。防具は、人間キャラクターに優先的に装備させ、幻獣キャラクターで守るように戦うとよいでしょう。

間接攻撃、人間キャラクターを先に倒そう

通常攻撃の場合でも、間接攻撃の場合は反撃できません。離れた位置から間接攻撃を仕掛けてくる敵は、優先的に倒すようにしましょう。また、人間キャラクターはカルティアを使ってくる可能性があるので、やはり優先的に倒したほうが安全です。

Arena

章が終了したとき、『Arena』を選ぶと闘技場に行くことができます。
闘技場で戦い、勝ち抜くことでカルティアなどのアイテムがもらえます。
ただし、闘技場で得た経験値などは反映されません。





ここでは、主人公一人とランダムで登場する幻獣を使って戦います。カルティアは使えますが、新たに幻獣を想造することはできません。





闘技場では戦闘準備はなく、すぐに戦闘がスタートします。戦闘は基本的に本編と同じですが、生産要素のコマンドや、戦闘中のセーブなどのコマンドはありません。



闘技場の終了

敵を全滅させると勝利画面、主人公がやられると敗北画面になります。敗北した場合のデータは本編には影響しません。また、勝利した場合でも、闘技場で消費したカルティアは、本編のデータには影響しません。勝利画面では、もらえたアイテムが表示され、このアイテムは本編のデータに追加され、使用することができます。



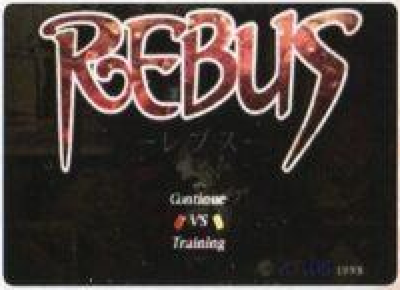




VS

プレイヤー同士がデータを持ち寄ることで、2人で戦う対戦モードをプレイすることができます。





対戦の準備

セーブデータで対戦する場合は、あらかじめ、プレイステーション本体のメモリーカード差込口に、使用するセーブデータの入ったメモリーカードを差してから、電源を入れます。
2枚のメモリーカードを使う場合は、メモリーカード差込口1、2にメモリーカードを差してください。
また、コントローラを2つ使う場合は、それぞれのコントローラをあらかじめ接続しておいてください。



次に、タイトル画面から「VS」を選んで◎ボタンを押すと、VSモードに進みます。

マップの決定





まず、対戦するマップを選びます。マップは5種類用意されているので、好きなマップを選んで◎ボタンを押してください。また、ここで△ボタンを押すと、そのマップと初期の配置を見ることができます。マップ画面では、方向キーでカメラ位置を動かし、マップ全体を見ることができます。

マップの種類

要塞防衛戦線
1Pが守る砦を2Pが攻めます。2Pが20ターン以内に1Pを攻めなければなりません。
1Pの砲台2つが勝負の鍵になるでしょう。

天地震撼
地形が迷路のように隆起、陥没しているため、震の法術の利用法で勝負が決まります。
1Pは少数ですがポジションが良く20ターン粘れば勝利です。

渡河強行
ただ一個所のみの陸地を目指し2Pが進行するマップです。
制限時間が10ターンと短く戦力も互角ですが、2Pは水上戦力が中心で地形的に有利です。

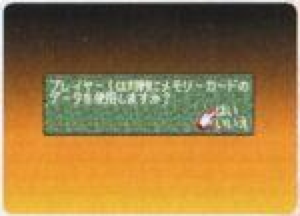
不完全包囲網
マップ中央の2人の文法士を15ターン生き延びさせれば1Pの勝利です。
2Pは1Pを包囲していますが、状況は1Pが圧倒的優位です。

正面決戦
敵味方が入り乱れた戦闘です。
敵を全滅させた方が勝ちですが、20ターン経過しても勝負がついていない場合は、2Pの勝利になります。

使用キャラクター設定

以下の設定は、1P、2Pの順で行います。

対戦にメモリーカードのデータを使うかどうか設定します。データを使う場合は『はい』を選んで◎ボタンを押してください。セーブデータを使わない場合は、あらかじめ設定されたキャラクターで戦うことになります。



続いて、どのメモリーカードを使うかを選択し、さらにどのデータを使うかを選んで◎ボタンを押します。



●データ内に入っているキャラクターの一覧画面になりますので、使用するキャラクターを選択し◎ボタンで決定します。選択できるキャラクターは最大5つまでです。選択が終了すると、確認画面が表示されるので、よければ『はい』を選んで◎ボタンを押してください。



●1P側の設定が終わると、同様に2P側の設定を行います。

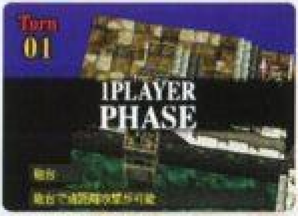
ハンデ設定

1P、2Pとも設定が終了すると、ハンデの設定になります。方向キー⬅➡で難易度を設定し、◎ボタンで決定してください。カルティアの数が多いほど使用するキャラクターのレベルが高くなり、カルティアが多くなるので強くなります。



戦闘開始

以上の設定が終了すると、戦闘がスタートします。戦闘開始時には、戦闘準備画面はなく、すぐに戦闘開始になります。



戦闘終了

勝敗が決定すると、勝者をたたえる画面が表示され、何かボタンを押すとタイトル画面に戻ります。この対戦で使用したセーブデータには、対戦内で得た経験値、HPの変化など一切影響しません。



Trade

カルティアで生産できないレアアイテムを交換するモードです。
このモードでは、必ず、1P、2Pそれぞれのセーブデータ内に、レアアイテムを持っていることが必要です。



タイトル画面から、「Trade」を選んで◎ボタンを押すと、交換モードになります。





使用データの選択

次に、プレイヤー1のデータを選択します。
使用するメモリーカード差込口、データを選んで◎ボタンを押してください。







交換アイテムの選択

プレイヤー1のアイテムリストの中から、交換するアイテムを選択し、◎ボタンで決定します。
続いて、プレイヤー2も同様にデータ、アイテムを決定します。
同時に交換できるアイテムは1つずつです。



交換内容の確認画面が表示されるので、よければそれぞれのプレイヤーが『はい』を選んで◎ボタンを押してください。
両方のプレイヤーが◎ボタンを押さない場合、交換不成立になりメモリーカード選択画面に戻ります。



資料編

法術

カルティアによって生み出される超自然的な力です。
自在に使いこなせば、戦いを優位に進めることができます。

火の法術

●強力な火だけでなく障害物も焼きつくします。

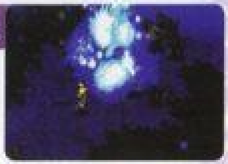


烈火

攻撃力：72
命中率：90
射程：1~2　カルティア：『火』+『烈』

氷の法術

●身も凍るような冷気で相手を凍らせ、水面を凍結させます。



流氷

攻撃力：74
命中率：85
射程：0~2　カルティア：『流』+『氷』

地震の法術

●広範囲の敵を攻撃し、その地面を変化させる。



強震

攻撃力：46
命中率：80
射程：0~3　カルティア：『強』+『震』

薬の法術

●味方の傷を癒し、HPを回復する。



奇薬

回復値：60
射程：0~1　カルティア：『薬』+『奇』



幻獣

カルティアによって生み出される戦闘生物です。
想造者の意のままに行動し、敵を倒します。

キャウ

戦闘力がほとんどなく、温厚な幻獣です。
回避力が高いのが特徴です。また、敵として登場した場合、宝箱を破壊される場合がありますので、早めに倒した方がよいでしょう。
カルティア： 基本のみ



マイレス
コモン・ドール・シャドウ

接近戦用の一般的な幻獣です。
能力は高くないが、
想造しやすいため序盤で活躍します。
カルティア： 基本＋『鬼』



モーデレ
コモン・ドール・シャドウ

離された敵を攻撃し、間接攻撃が可能な幻獣です。
反撃できないため、隣接攻撃を受けると
『もろい』という特徴があります。
カルティア： 基本＋『筒』



武器防具

カルティアによって想造されるアイテムです。有効に利用すれば、戦いが

武器



鉄の剣

攻撃力：8　命中率：85
武具ランク：C　特殊効果：―
カルティア：『剣』+『鉄』

武器



斬鉄剣

攻撃力：8　命中率：96
武具ランク：C　特殊効果：金属体に有効
カルティア：『剣』+『鉄』+『?』

武器



ロイヤルスピア

攻撃力：16　命中率：84
武具ランク：C　特殊効果：―
カルティア：『槍』+『金』

武器



プラチナランス

攻撃力：17　命中率：86
武具ランク：C　特殊効果：―
カルティア：『槍』+『金』+『?』

格段に楽になります。なお、キャラクターの武具ランクが達していないものは装備できません。

防具



大兜
(頭の防具)

防御力：7
武具ランク：C　特殊効果：—
カルティア：『兜』+『大』

防具



銀の兜
(頭の防具)

防御力：9
武具ランク：C　特殊効果：金属体に強い
カルティア：『兜』+『銀』

防具



皮の衣
(胴の防具)

防御力：2
武具ランク：E　特殊効果：—
カルティア：『衣』+『皮』

防具



ビーストローブ
(胴の防具)

防御力：5
武具ランク：E　特殊効果：水の防御力5up
カルティア：『衣』+『?』+『?』

ユーザーのみなさまへ

商品の開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、
万一誤動作などを起こすような場合がございましたらお手数ではございますが、
弊社テレフォンサービスまでご連絡いただけますようお願いいたします。
なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんのでご了承ください。
また、電話番号はお間違えのないようにおかけください。

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356
(お問い合わせ受付：毎週月・水曜日15：00～18：00祝祭日除く)

SLPS 01343

ATLUS
株式会社アトラス